

TM

Image

MENSILE
AGOSTO '94
N.5-L.3200

SPAWN

& **SAVAGE DRAGON**

EDIZIONI

**STAR
COMICS**

INCROCI





pagina 2
Note bis
a cura di Luca Scatista

pagina 3
SPAWN
INCROCI
«Crossing-over»
da Spawn n. 10 - maggio 1993
Storia di: **Dave Sim**
Disegni e chine di: **Todd McFarlane**
(creatore di Spawn)
Lettering di: **Luca Loletti**
Colori di: **Steve Oliff & Reuben Rude**
Traduzione di: **Gabriele Pietroni**
Supervisione di: **Tom Orzechowski**
(dedicato a Don Heck)

pagina 27
Savage Dragon
da Savage Dragon vol.2 n.1
giugno 1993
Storia, disegni e chine di: **Erik Larsen**
(creatore di Savage Dragon)
Colori di: **Steve Oliff, Reuben Rude & Xan Micka**
Lettering di: **Patrizia Cozzo**
Traduzione di: **Gabriele Pietroni**
Supervisione di: **Jannie Wong**

pagina 56
UNION
NELLE MANI DI MNEMO (2ª parte)
«Mnemo's Slumberland»
da Union n. 3 - dicembre 1993
Storia di: **Mike Heisler**
Disegni di: **Mark Texeira**
Lettering di: **Patrizia Cozzo**
Colori di: **Joe Chiodo & Paige Apfelbaum**
Traduzione di: **Gabriele Pietroni**
Supervisione di: **Joe Mendoza**
(Union creato da Mike Heisler & Jim Lee)

pagina 71
Stira di Drago
a cura di Luca Scatista

Copertine di:
Greg Capullo (Spawn 17)
Todd McFarlane (Spawn 10)
Mark Texeira (Union 3)

Dopo due numeri di Savage Dragon in copertina, ecco infine tornare il mitico Spawn di McFarlane a fare gli onori di casa... oddio, in realtà si tratta di una copertina di Greg Capullo, il giovane ma già bravissimo cartoonist che in passato lavorava alla Marvel (Quasar, X-Force) e che ha disegnato tre episodi dell'eroe di McFarlane, storie che vedrete nei prossimi mesi. Prendete questa copertina come un preview delle capacità di Greg, dunque, anche perché è tratta proprio da uno di quegli albi che vedrete solo l'anno venturo. L'ho anticipata per il semplice motivo che la tavola qui di fianco (la cover originale del racconto di Spawn contenuto in questo numero), non mi sembrava affatto adatta per aprire questo «spawntastico» numero, perché troppo ironica e fuorviante. Forse non sarete d'accordo con la mia scelta, e vi lascio carta bianca per critiche e ingiurie nei miei confronti. Mi verranno sicuramente e prontamente comunicate da chi mi seguirà alla guida di questa rivista, magari divertendosi molto della cosa. Eh già, ho proprio detto «chi mi seguirà», dato che questo è proprio il mio ultimo numero di S&SD in qualità di supervisore e coordinatore delle rubriche redazionali.

UN SALUTO E UNA SPIEGAZIONE

Chi ha seguito la mia vicissitudini editoriali degli ultimi sei/sette mesi, aveva già supposto che la cosa stesse per accadere e in effetti il mio «abbandono» è tutt'altro che inaspettato: attualmente collaboro con due case editrici che - pur essendo in buoni rapporti - sono concorrenti, ed elaborare programmi e progetti per entrambe era piuttosto insolito, poco professionale e poteva dare adito a sospetti e incomprensioni, per non parlare poi dello stress nervoso e della quantità di lavoro che mi sono sobbarcato negli ultimi mesi (noti insomma i ritardi di consegna sempre crescenti). Non che fossi del tutto sprovvisto, sapevo che qualcosa di simile sarebbe potuto accadere e, all'inizio dell'anno, mi accordai con mister Bovini per continuare a gestire le testate Image della Star Comics almeno fino alle uscite di settembre, soprattutto per non lasciare completamente e improvvisamente scoperta la casa editrice di collaboratori e consulenti per quanto riguardava il materiale americano. Poi, ci dicemmo, il passare del tempo avrebbe reso a tutti le cose più chiare e avremmo visto se continuare o meno. Per contro dissi all'editore che se avesse trovato nuovi collaboratori per lui più affidabili e congeniali, mi sarei fatto da parte senza problemi. E così siamo arrivati a giugno, con le classiche consegne anticipate preferibili, e i miei ritardi hanno fatto comprendere a tutti che il cambio della guardia era necessario e urgeva. I sostituti erano pronti e scalpitarono e sono già al lavoro sugli albi di settembre e ottobre. Chi sono? Un ragazzo poco conosciuto, ma preparato e appassionato, che risponde al nome di **Carmine Amoroso** (curerà IMAGE) e il famosissimo e pluridecorato **Paolo Accolli-Gil** (complimenti per il premio Fdc per il miglior traduttore dell'anno, Paolo!). Sarà proprio l'ex-coordinatore di All-American Comics a intrattenervi nell'apertura del prossimo numero. Ma ci sarò anch'io, per un saluto finale e, di conseguenza, non dovrete perdere altro tempo in chiacchiere, dato che avrò ancora un'occasione (nonché la pagina della posta) per gli addii. Dunque passo velocemente ad altro.

LE STORIE DI QUESTO NUMERO

Sulla strampalata storia di Spawn di questo numero, scritta dal bravo ma (in Italia) sconosciuto Dave Sim, mi intratterò un po' di più prima dell'inizio dell'episodio, a pagina 2, con una dose «bis» di note che comprenderanno alcune riflessioni anche sul racconto di Savage Dragon.

Di conseguenza, qui non mi rimane che parlare di Union, finalmente giunto al termine del suo terzo episodio (preparatevi per il gran finale - tutto in una sola volta - nel prossimo numero).

Ebbene il titolo originale dell'episodio iniziato nel numero scorso è «Mnemo's Slumberland», ossia un chiaro omaggio allo storico «Little Nemo's Slumberland» (ossia il mondo dei sogni del Piccolo Nemo) uno dei primissimi e spettacolari fumetti di inizio secolo, realizzato dal grande Winsor McCay, poco noto ai lettori di oggi. Per non lasciarvi perplesso con una traduzione letterale del titolo (che avrebbe poco senso), ho pertanto preferito un banalissimo «Nelle mani di Mnemo», approfittando delle note per spiegare la retroscena del titolo.

E ora di corsa a pagina 2, per il resto delle note.

LUCA SCATISTA



image

10

\$1.95

\$2.45
Canada

GAH!
COLOR!

SPAWN



McFARLANE
92
OLY

Seconda e ultra-necessaria dose di note, visto che in seconda di copertina ho ecceduto nelle spiegazioni del mio abbandono. Ma basta con le ciance e via con...

SPAWN - INCROCI

Dopo Alan Moore e Neil Gaimán, tocca a **Dave Sim** affiancare il buon McFarlane nella ideazione di una storia di Spawn.

Ebbene, se già molti lavori dei primi due cartoonist sono apparsi nella nostra penisola, di Sim non si è ancora visto nulla in Italia... ed è un vero peccato: disegnatore fine e raffinato, scrittore ironico e intelligente, Dave Sim è un cartoonist piuttosto noto nel mondo dei comics in lingua inglese, grazie soprattutto al suo indelebile e famosissimo **Cerebus**, un porcellino rissoso che l'autore canadese creò nel lontano 1977 come una divertente parodia di Conan il barbaro, ma che poi si è distaccato dal modello cimmero per vivere di temi, atmosfere e liriche ironie proprie... trasformandosi da parodia a osservatore cinico e meditando della nostra società.

Oggi la collana dedicata a Cerebus, edita dalla Aardwark-Vanaheim sta per varcare il glorioso traguardo del duecentesimo numero (mai una pubblicazione di una piccola casa editrice indipendente era arrivata così lontana), e si dirige imperioso al termine della sua lunga saga analitica prevista da Sim per l'anno 2004 con il numero 300. E non c'è dubbio che ci arriverà, visto che la notorietà e il suo pubblico sembrano crescere mese dopo mese, al punto che, dopo essere stato per anni un fumetto culto (amato e conosciuto solo da una ristretta élite di persone), Cerebus oggi è letto e apprezzato da lettori di tutte le età e di tutte le fasce sociali.

Le delicate e intricate immagini in bianco e nero che ne compongono la saga (già, Cerebus è anche in black & white), unite alle trame, ai dialoghi e ai contenuti tra il sagace, il satirico e l'impegnato, sono qualcosa che tutti possono apprezzare e che meriterebbero davvero di essere assaporati anche in Italia. Speriamo che presto qualcuno si decida a presentarli, magari spinto e sponsorizzato dall'apparizione di Cerebus nelle prossime pagine.

E visto che siamo in argomento, passo a parlare proprio della storia che segue. Non aspettatevi di capirci davvero qualcosa: **Incroci** non è esattamente il proseguimento dello scorso episodio, né precede quello del prossimo numero. Si tratta di una strampalato excursus della coppia Sim/McFarlane nel mondo dei comics americani, con critiche neppure troppo velate al modo in cui i cartoonist e i vari creatori di fumetti vengono trattati negli USA, e con chiari elogi a iniziative come quelle Image e come la Aardwark-Vanaheim di Sim, per le quali chi ha creato un personaggio ne rimane il beneficiario unico fino alla fine dei suoi giorni (lo dice chiaro l'ultima pagina del fumetto, con i copyright a caratteri cubitali e la scritta «per sempre» sotto).

E la storia è quasi tutta qui, giocata su questi due punti

e su una commemorazione visiva di quegli autori e di quei personaggi che hanno fatto la storia dei comics, da «colui che giunse per primo» (ossia Superman) a Spawn, che qui non è l'eroe dannato che conosciamo, bensì l'autore dannato che lo ha creato, Todd McFarlane, con i suoi dubbi, le sue incertezze, la sua crociata che pochi comprendono e che gli stessi colleghi talvolta contrastano, incappucciati e chiusi nelle loro posizioni. Una crociata che alla fine lo lascia sposato e stanco, perché nonostante tutti i suoi sforzi e tutte le sue risorse, la situazione pare non cambiare e il sistema ormai troppo consolidato lo sconfigge. Ma nella disperazione che segue, arriva qualcuno (Cerebus/Sim) che lo incoraggia a continuare e che gli mostra quali sono le cose che davvero valgono nella vita e che rincuorano, dando la forza di continuare: la casa e la famiglia... Cyan e Wanda.

Lo so, ho detto troppo, ma la storia che segue merita di essere letta in questa chiave e non di essere travisata.

SAVAGE DRAGON

Per voi è passato solo un mese dall'ultimo episodio di Savage Dragon, ma quando la storia contenuta in questo numero uscì negli USA, il pubblico statunitense era stato digiuno del poliziotto verde e pinnuto per quasi un anno. L'episodio che leggerete nelle prossime pagine, infatti, segna l'inizio americano della serie regolare dedicata a Dragon, una serie che Larsen produce con una cadenza pressoché mensile (in realtà esce un numero ogni mese e mezzo circa... e questo non fa dodici numeri l'anno, purtroppo) e che sta evolvendosi verso strade sempre più interessanti e intriganti. Insomma, ne vedrete delle belle nei prossimi mesi e prima o poi... beh, prima o poi scoprirete parecchie cose sulle origini di questo misterioso eroe.

Per il momento, però, Larsen lo riprende facendo un piccolo sunto di quanto accaduto in precedenza, ossia nella miniserie che noi vi abbiamo presentato nei primi quattro numeri, e ci mostra un Dragon al peggio della sua condizione psicologica, stanco e sposato da una lotta che non pare terminare mai e che lo vede fronteggiare avversari minori e poco importanti, mentre le vere menti, il vero male da estirpare rimane lontano dalla sua portata. E visto che - come ci ha fatto notare Federico Farneti di Udine in una sua lettera del numero scorso - la vita di Dragon pare essere una metafora di quella del suo creatore, questo «male da estirpare» che non si riesce mai a battere potrebbe ben rappresentare il vecchio «sistema» del mondo dei comics. Ma quando tutto sembra ormai nero, per McFarlane/Spawn arriva Cerebus/Sim, e per Dragon/Larsen... beh, lo vedrete.

Accettando questa metafora, comunque, capirete anche perché Spawn e Dragon sono accoppiati in questo mensile. Detto questo, concludo anche la mia dose bis di note e vi auguro buona lettura.

LUCA SCATASTA



SONO SPAWN.

NON SONO
SPAWN.

SONO SPAWN
PERCHÉ
CONDIVIDO
TUTTI
I SUOI
RICORDI.

RICORDO
LA MIA/SUA
MORTE.

IL TESSICO
CHE
OSSESSIO-
NA I SUOI
GIORNI E
LE SUE
NOTTI OS-
SESSIONA
ANCHE ME.

CONOSCO BENE LO
SGUARDO INFUOCA-
TO DEL VIOLATOR E
IL FETTORE DEL SUO
ALITO CALDO.

CONOSCO WANDA
E CONOSCO CYAN.

PROVO ANCORA IL DO-
LORE DEL MIO (SUO)
CUORE STRAPPATO
DAL MIO (SUO) PETTO.

LO
SENTO
ANCORA
BATTERE
NELLA
MANO
DEL
VIOLATOR...

...IL MIO
... (SUO) ...
CUORE.



NON SONO
SPAWN.

PERCHE'
SO MOLTE
COSE
CHE
SPAWN
NON
SA.

CONOSCO I NOMI DEI
DUE DETECTIVE CHE
GLI DANNO LA CACCIA...

SO QUANDO E COME SI
INCONTRERANNO.

SO PERCHE' LO
SMILZO LO CHIA-
MANO "TWITCH".

CONOSCO LA STORIA DI TUTTI I SUOI
AMICI E DI TUTTI I SUOI NEMICI...
DI LORO SO COSE...

... CHE LORO
STESSI HANNO
DIMENTICATO.

QUANDO SPAWN
SI RECHERA' SUL-
LA TOMBA DI AL
SIMMONS...

... E SCAVERA' A FONDO
NELLA TERRA
SCURA...

... APRENDO LA BARA DI
AL SIMMONS...

... SO QUELLO CHE
VI TROVERA'.

NON SONO
SPAWN.

CONOSCO OGNI
CENTIMETRO
DEL LABIRINTO
DI VICOLI CHE
SEGNA LA CITTA'
COME UNA FERITA
CHE NON
POTRA' MAI
GUARIRE
VERAMENTE.

SO CHE I VI-
COLI ESISTE-
VANO PRIMA
DELLA
CITTA'
STESSA.

CONOSCO LA TORRE INFERNAL
E OVE DIMORA VIOLATOR.

CONOSCO OGNI
LIVELLO DELLA
TORRE E TUTTI
COLORO CHE
VI VIVONO...
URLANDO.

OGNI LIVELLO.
TRANNE...

...TRANNE LINO.

TRANNE IL LIVELLO SETTE.

TRANNE
EREBUS.





NON SONO
SPAWN.

TELEPORTARMI
NON PROSCIU-
GA I MIEI PO-
TERI, COME AC-
CADE A LUI.

NON E' NEPPU-
RE COME TELE-
PORTARSI.

E' COME SE
ESISTESSI
OVUNQUE
NEL MONDO
DI SPAWN.



DEVO SOLO CONCENTRAR-
MI SU UN
LUOGO SPECIFICO.

E SONO LÌ:



ORA.

ORA
SAPRO'...

... TUTTO.

E' IL
VICOLO.

E
NON E'
IL VICO-
LO.

DEGLI
UOMINI
IN FILA.

LE MANI
LEGATE
DIETRO
LA SCHIE-
NA.

INCAP-
PUCCIATI.

INERMI.

NON LI
CONO-
SCO...

...MA TRA ME E LO-
RO C'E' UN LEGAME.

SENZA DI
LORO...

...SPAWN (IO...
LUI) NON
ESISTEREBBE.



Mio
Dio.

Mio
Dio.
no.

QUALCOSA
(FIAMME)
ILLUMINA
LE LORO FI-
GURE.

QUALCOSA (FIAMME
SPAVENTOSE) DI
FRONTE A CUI TREMA-
NO TERRORIZZATI.

NON
VOGLIO
GUARDA-
RE.

MA GUARDO
LO STESSO.

VOGLIO
SAPERE
TUTTO.



SONO GIUSTI.

SONO
NOBILI.

SONO
EROI.

CAMPIONI.

WATCHMEN.

VENDI-
CATORI.

DIFENSORI.

UOMINI
D'ACCIAIO.

DONNE DI
ROMANI.

DÈI DEL
TUONO.

CROCIATI.

INGIUSTIZIA!
(CAIUTACI.)

INGIUSTIZIA!
(SALVACI.)

SONO GIUSTI.
SONO NOBILI.

SONO EROI.

CAMPIONI

WATCHMEN

VENDI-
CATORI.

DIFENSORI.

UOMINI
D'ACCIAIO.

PONNE D'
ROMANI.

DEI DEL
TUONO.

CROCIATI

INGIUSTIZIA!
(AIUTACI.)

INGIUSTIZIA!
(SALVACI.)

INGIUSTIZIA!
(PER FAVORE)

SONO LA GIUSTIZIA

SONO LA NOBILTÀ.

SONO
IN TRAP.
POLA...


... E GRIDANO.

ALLE MIE
SPALLE, GLI
INCAPPICCIA
TI TREMANO

SOTTO
I CAPPUCCI

PIANGO-
NO

Noooo!



SONO LA GIUSTIZIA

SONO LA NOBILTÀ

SONO
IN TRAP.
POLA...

... E GRIDANO.


ALLE MIE
SPALLE, GLI
INCAPPUCCIA-
TI TREMANO

SOTTO
I CAPPUCCI

PIANGO-
NO

INGIUSTIZIA!
(PER FAVORE)

Noooo!



IL MIO POTERE È
ROMPE PRIMA AN
CORRA CHE MI RENDA
CONTO CHE LO STO USAN-
DO! (NON SONO SPAWN!)

IL MIO POTERE È ILLIMI-
TATO E NON PRO-
SCIUGA LE MIE ENER-
GIE! (NON SONO
SPAWN!)

UN POTERE
ILLIMITATO COLPI-
SCIE LE SBARRE!
(NON SONO SPAWN!)

UN POTERE
INIMMAGINABILE,
E L'ARIA
DIVENTA
COME IL
CUORE DI UNA
STELLA!

NESSUN
EFFETTO

NES-
SUNO



LE MANI SI
RITIRANO
DIETRO LE
SBARRE.

POI, D'UN
TRATTO, ODO
LE LORO VOCI
NELLA MIA
TESTA.

NOI SIAMO I FIGLI DEI REA-
MI MISTICI. NOSTRA E' LA
FORZA DELL'ANTICA SAG-
GEZZA; LE NOSTRE ARMI
SONO GLI OCCHI DEGLI DEI,
ANTICHI INCANTESIMI E SCET-
TRI MAGICI CHE FOCALIZZANO
IL POTERE DEL COSMO; PARO-
LE IN GRADO DI SCUOTERE GLI
EQUILIBRI DEL MULTIVERSO


CENTO VOCI
(PRENDI I NOSTRI POTERI)

MILLE VOCI
(PRENDI I NOSTRI POTERI)

DIECIMILA
(PRENDI I NOSTRI POTERI)

NOI SIAMO I FIGLI
DELLE RADIAZIO-
NI. POSSIAMO DE-
MOLIRE UN ISOLATO
CON UN SOL COLPO.

IL NOSTRO POTERE
E' TUO, SPAWN.
PRENDILO!



NOI SIAMO I
FIGLI DEGLI
ELEMENTI AC-
QUA, ARIA,
TERRA E FUOCO.
LA NOSTRA FOR-
ZA E' LA FORZA
DI TUTTO CIO' CHE
ESISTE.


IL NOSTRO POTERE
E' TUO,
SPAWN.

PRENDILO!



IL NOSTRO POTERE
E' TUO, SPAWN

PRENDILO!

A full-page comic book illustration of Spawn. He is shown from the waist up, wearing his signature black tactical suit and a long, flowing red cape. His mask is black with white eye lenses. He is in a dynamic, slightly twisted pose, with his right arm extended forward and his left arm bent. The background is a fiery, orange and yellow explosion or sunset. In the bottom right corner, a close-up of Spawn's face is visible, showing his glowing green eyes and a slight smile.

POI...UNA VOCE SOLITARIA.
COLMA DI SPERANZA
E DI GRANDE PIETÀ.
FORTE E NOBILE. LA VOCE
DI COLUI CHE GIUNSE
PER PRIMO.

"IL MIO MONDO
ESPLOSE E VENNI
INVIATO SULLA TERRA
ANCORA BAMBINO."

LA VOCE È
PACATA.


"TOCCA A TE,
SPAWN.
ORA O MAI
PIÙ."

"IL MIO POTERE
È TUO, SPAWN."

"PREN-
DILO."

AMMICCA
VERSO DI ME
E MI
SORRIDE.

DIETRO LA MASCHERA,
RICAMBIO IL
SUO SORRISO.



IL LORO POTERE FLUISCE IN ME.
PERVADENDO OGNI MIO NERVO. IL MIO
POTERE, CHE CREDEVO ILLIMITATO (NON
SONO SPAWN), È NULLA IN CONFRONTO
A QUESTO.

LE MIE BRAC-
CIA SONO LA
TERRA E LE
STELLE E
I PIANETI E
TUTTE LE GA-
LASSIE MAI
ESISTITE E CHE
MAI ESISTE-
RANNO.

SI FANNO STRADA
SENZA FATICA, MEN-
TRE TUTTO IL POTERE
SI CONCENTRA
NELLA PUNTA
DELLE MIE DITA



E' IL
COLPISCO.



E' IO
COLPISCO.

NESSUN
EFFETTO.

NESSUN
NO.



NESSUN
EFFETTO.

NESSUNO

E' IL VIOLATOR (NON
E' IL VIOLATOR). UNA
FIGURA DI DONNA
CON LA TESTA DEL
VIOLATOR. BENDATA, CON
UNA BILANCIA IN MANO.

SU UN PIATTO, TUT-
TE LE RICCHEZZE
DEL MONDO

SULL'ALTRO:
UN CUORE NERO.
RAGGRINZITO,
IMMERSO NEL
SANGUE

HAI
FALLITO.
COCCO
BELLO!

HAI
FALLITO!

HA HA
HA HA
HA HA

HAI
FALLI-
TO!

HAI
FALLITO
!


HAI
FALLITO!

HAI
FALLITO
!!

INDOSSA UN LUNGO ABITO
INTESSUTO DI BANCONOTE

DEVONO ESSERE
MILIARDI

FORSE
DI PIU'.



POI IL VIOLATOR (NON E' IL VIOLATOR) SCOMPARE E CI SONO SOLO IO (NON SONO SPAWN) E LA FILA DI INCAPPUCCIATI ALLE MIE SPALLE...

PIANGONO SOTTOSSO...

DIETRO LE SBARRE, IL FIGLIO DELLE STELLE, COLUI CHE GIUNSE PER PRIMO, COLUI CHE E' LA BASE DI TUTTI NOI... DICE UNA PAROLA

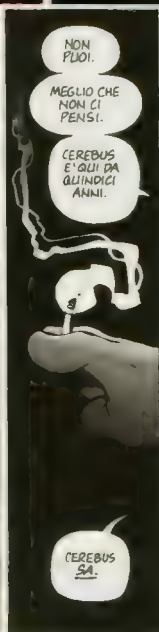
DOOMSDAY

NON CE PAURA NELLA SUA VOCE NE DISPERAZIONE. E' UN SEMPLICE DATO DI FATTO.

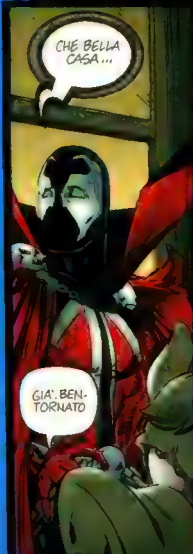
POI, TUTTO E' QUIETE

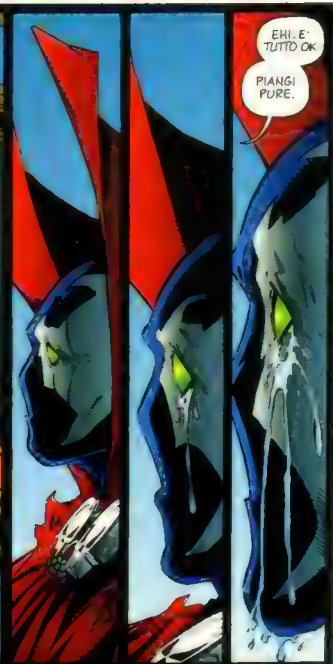
IL SILENZIO E ASSORDANTE

IL SILENZIO E' UN'AGONIA















SPAWN

is trademark
and copyright
Todd McFarlane

CEREBUS

is trademark
and copyright
Dave Sim

Forever

NEL PROSSIMO
NUMERO:
FRANK MILLER

COMICONVENTION MILANO '94

24-25 SETTEMBRE
QUARK HOTEL
VIA LAMPEDUSA 11/A

MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
PROIEZIONI
INCONTRI
GIOCHI DI RUOLO
TAVOLE ORIGINALI

L'UNICA MANIFESTAZIONE CHE PREMIA
LA TUA PARTECIPAZIONE CON UN
OMAGGIO
(quest'anno speciale ALAN FORD)

ORARIO 10.00-19.00

COMICONVENTION HOT LINE
02-331.03.707-670.64.19







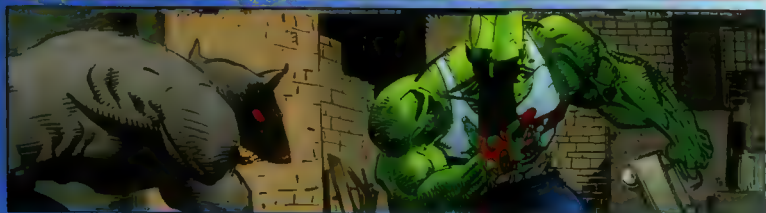
FINE DELLA
CORSA:
CAROGNA.

TI
DICHIARO
IN ARRE-
STO.

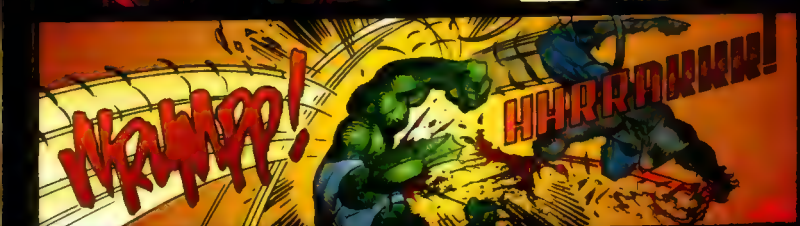
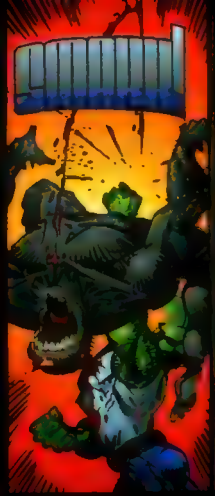
QUESTO MACEL-
LAIO SI FA
CHIAMARE
TOPORAGNO.

HA FATTO A PEZZI
UN SACCO DI GEN-
TE SENZA
MOTIVO.

A VOLTE QUESTO
LAVORO FA
PROPRIO
SCHIFO.



CON TANTI
SALUTI
ALL'APPROCC.
CIO GENTILE.





SEI A
PEZZI... NON
DOVRESTI AF-
FATICARTI
TANTO.

DI QUESTO
BASSO, TI
VERRÀ UN
INFARTO!



RACCONTALO
ALLE VEDOVE
DELLE VITTIME.
FRANK.

NEL CASO TE
LO FOSSI SCOR-
DATO SONO
ANCORA L'UNI-
CO SARRO DEL-
LA ZONA IN
GRADO DI AF-
FRONTARE
QUESTI SA-
STARDI



LE COSE CAMBIE-
RANNO... HO PARLATO
COL CAPO A PROPOSITO
DI ALTRI SUPEREROI IN
FORZA QUI DA NOI E
CREDIMI... STO FACENDO
TUTTO IL POSSIBILE
PERCHÉ...

SÌ.
CERTO



ASCOLTA, MI
SPIACE DAVVE-
RO CHE ULTIMA-
MENTE TUTTO
RICHIEDA TANTO
TEMPO, MA
POSSO SPIE-
GARTI...

...LASCIA
STARE.


SE NON FOSSE PER IL TEN.
FRANK DARLING, NON SA-
REI MAI ENTRATO NEL
DIPARTIMENTO DI POLIZIA
DI CHICAGO.

UN TEMPO LAVORAVAMO
GOMITO A GOMITO.
AVERAMO UNO SCORO
COMUNE.

NON SO COSA GLI
SIA SUCCESSO,
ORA, SI COMPORTA
IN MODO STRANO.



NON MI FIDO
PIÙ DI LUI.



E' DIFFICILE CREDERE
SIANO PASSATI SOLO OGGI
DAI GIORNI IN CUI DRAGON
VENNE RITROVATO IN MEZZO
A UN INCENDIO.

AL RISVEGLIO, ERA IN STATO DI
SINNERSA -- NON RICORDAVA
NULLA DELLA SUA VITA.
EPPUR AVEVA UNA DONDA,
ECONOMIA COMPLETA DI TUTTO
IL RESTO. MAI SENTITO DI
UN'AMNESIA DEL GENERE.

CON TUTTI I PROBLEMI
CHE LA ZONA DI CHICAGO
HA CON I SUPER-MOSTRI
ERO DECISO A FARE SÌ
CHE QUESTA MIA DONNA
CHE MI TRAMBA BASSA
NON DIVENTASSE CO-
ME GLI ALTRI.

GLI TROVAI UN LAVORO
NEL MAGAZZINO
DI MIO CUSINO FRED.

E I PROBLEMI DELLA CITTA'
PREOCCUPAVANO. STAVAMO
PERDENDO LA GUERRA E
CI SERVIVA UNA MARCIA
IN PIÙ. GLI CHIESI DI
AIUTARCI E LUI RIFIUTO.

CHIAMATEVI TESTI SÌ
CHE DEI MOSTRI MANCO
CONSERVO. FRED SI
DISEGNÒ LI AVESSE VISTI
NEL OPERAI, FORSE
SI SAREBBE COME
A UNIRSI A NOI.

NON ANDO'
COME AVEVO
PREVISTO.

DRAGON LI FECE
ESALTARE DENTRO.
MA QUEI BASTARDI
NECESSO BALTARE
IL MAGAZZINO --
UCCIDENDO FRED!

DRAGON SI DISEGNÒ
A NOI -- MA A
CHE PREZZO!

BRILLIANCE DEL
MIO MIO VIZIOSO
HA SCOPERTO I
MIEI PIANI E ORA
MINACCIA DI
SCOPPIRE TUTTO.

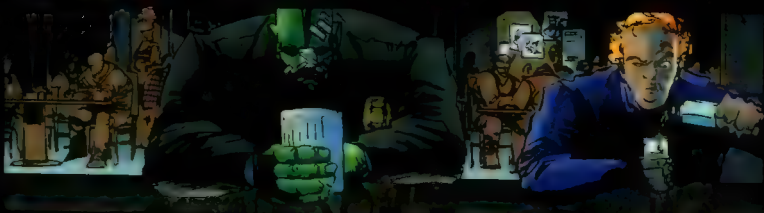
SAREBBE
LA FINE DELLA
MIA CARRIERA.

DRAGON POTREBBE
ANDARSENE.

NON SO COSA FARE. LO MANDO CONTRO
DELLE BIANDE RIVALI O DEI PAZZI ISO-
LATI COME QUESTO TEMORABILE. MA
LO TENGO LONTANO DALLE ATTIVITÀ
DEL CIRCOLO VIZIOSO.

IL SIEGGO DEI
BASTARDI SI
STRINGE E IO NON
POSSO FARE UN
ACCIDENTE?







JOHNNY
NITRO!

VUOI UNA
MIRA PRIMA
CHE TI FACCIA
UN CULO CO.
SÌ?

AH!
CERTO!

NON VADO
DA NESSU-
NA PARTE.

AH!

NON MI
FAI PAURA,
DRAGON!



OOOOOH!
MA GUARDA!
E' PROPRIO
UN DRAGO!

CHE
PAURA!

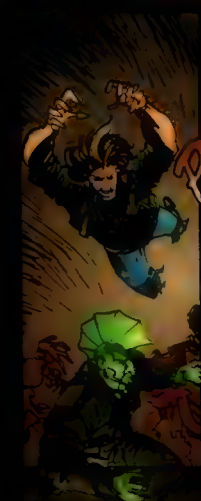
NON SAI FAR
LOI NO?

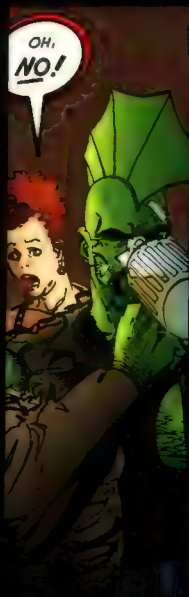
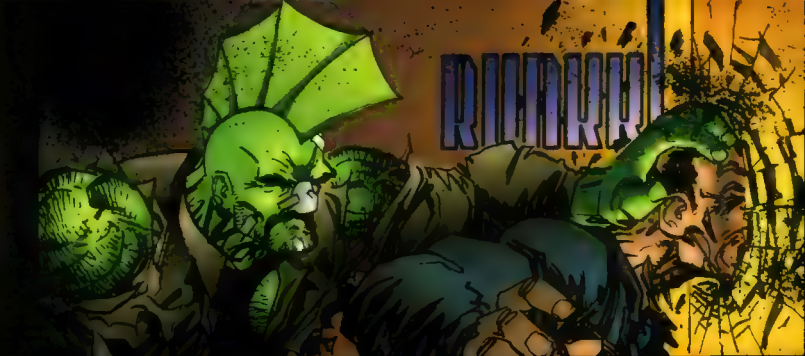
EHI!

PERCHE'
NON SPU-
TI FUOCO.
MISTER
DRAGON. ?
OOOPS!
DIMENTI.
CAVO



FRANKHOOSH!!





OH,
NO!



IL MIO BAR...
IL MIO BELLIS-
SIMO BAR--
DISTRUTTO!

ADESSO
COBA FAC.
CIO?



IL PEGGIOR
GIORNO DEL:
LA MIA VI-
TA!

TI HO MAI
RACCONTATO
I MIEI PRO-
BLEMI?



UN ALTRO AVISTA-
MENTO DI MIGHTY
MAN. L'EROE MORI'
CIRCA UN ANNO E
MEZZO FA, DOPO
CHE IL SUO ALTER EGO
ROBERT DERRMAN
VENNE PUGNALATO
NELLA SUA CASA
DI ELGIN, ILLINOIS

LE ALTRE NO-
TIZIE. L'ATTORE /
CANTANTE PETER
KLARTIN HA PERSO
GRAN PARTE DELLA
SUA NOTA CARIGLIA.
TURA IN UN INCENDIO
DEVASTANTE CHE

DINTORNI DI
DEKALB, ILLINOIS.





STAI
BENE-- ?
HAI UN
ASPETTO
ORRIBILE.

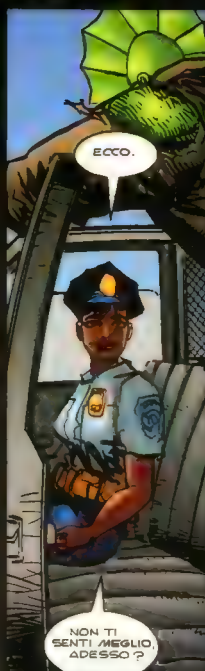
SO CHE ULTIMA-
MENTE LE COSE
TI SONO ANDATE
MALE. LA MORTE
DELLA TUA RAGAZ-
ZA E' DURA.
LO SO.

MA VORREI
AIUTARTI, SE
POSSO.

STAI
BENE ?

ISTO PO-
STO E' UN
MACELLO.







BELLA
ROBA.

UNA VECCHIA PAZZA
CONTINUA A CHIAMARE
IL DISTRETTO
SOSTENENDO DI ES-
SERE MIA MADRE E
DICENDO A TUTTI CHE
IL MIO VERO NOME È:
RODNEY
SCHWARTZBLATT.

UN ALTRO GIOR-
NO DA PAZZI IN
QUESTA CITTA' DI
PAZZI.

MA LA GIOR-
NATA NON E' F-
INITA. NON
PER ME.

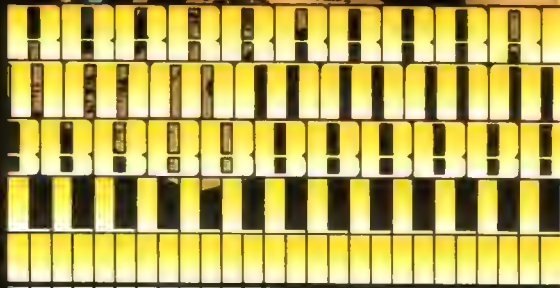
SAPEVO CHE
NON SAREBBE
RIUSCITO A
NASCONDERSI
A LUNGO.

UNO COME LUI
HA DEI PRO-
BLEMI A PAS-
SARE INOSSER-
VATO.

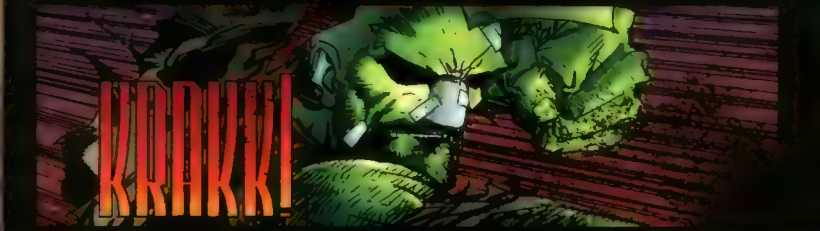
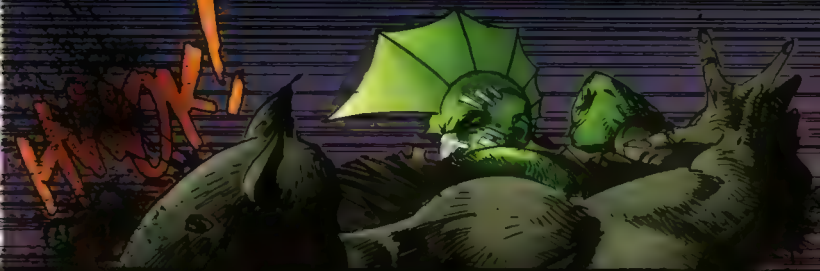
HA LASCIATO
UN'ALTRA SCIA DI
MASSACRI DIE-
TRO DI LUI.

STAVOLTA
NON LA FARÀ
FRANCA.

SONO VE-
NUTO PRE-
PARATO.











DRAGON, HO
BISOGNO
DI TE--

COSA STAI
FACEN-
DO?

MALEDET-
TI CEROTTI,
MI PRUDO.
NO

NON TACCI
CASO-- GUARI.
SCO IN FRETTA,
RICORDI?



GUAI
NELLO UNDERGROUND
DUE SENZA CASA
CON SUPER- POTERI
HANNO OCCUPATO
UN EDIFICIO ABBAN-
DONATO E--

FRANK



... ANDRÒ A CON-
TROLLARE, MA SPERO
SIA UNA SOFFIATA
MIGLIORE DELLE
ULTIME.

A VOLTE
HO L'IMPRES-
SIONE CHE TI IN-
VENTI QUESTE
PICCOLE SCAMPA-
GNATE PER TE.
NERMI FUORI DA
QUELLO CHE
CONTA.

INIZIO AD
AVERNE LE
PALLE PIENE

HIGH
POLICE

LO CHIAMANO
L'UNDERGROUND DI
CHICAGO. INVECE DI
ABBATTERE LE VECCHIE
STRUTTURE CI HANNO
SOLO COSTRUITO SO-
PRA. QUELLO CHE RIMA-
NE SOTTO E' UN LABI-
RINTO DI EDIFICI
SEMI-ABBANDONATI.

PUO' ESSERE
UN POSTO
PERICOLOSO

NEL CORSO DEGLI ANNI,
SONO DIVENTATI UN PA-
RADISO PER TURISTI E
TOSSICI, RELITTI UMANI
E SUPER-MOSTRI.





AMICO...

...L'HAI
VOLUTO
TU.

BARBARIC--
FERMO!

E' UNO
GIURGO, CRI-
STO!



BARBARIC...
FERMO!

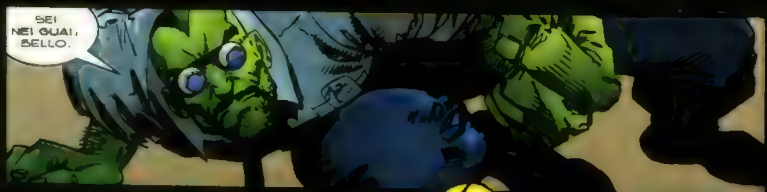
E' UNO
GURRO, CRIL
STO!



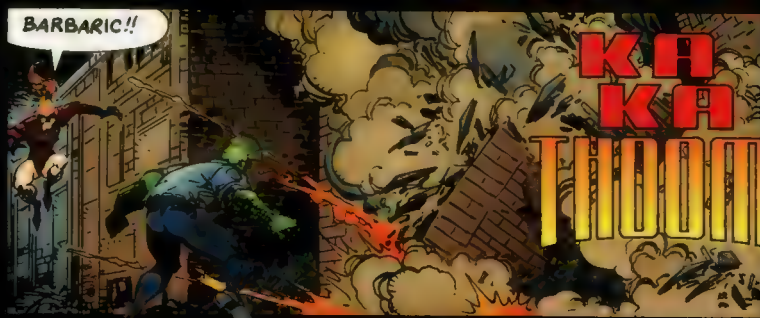
WHAM!



WHAM!



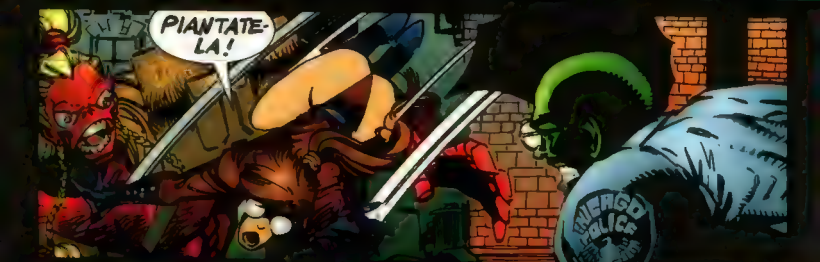








MA SIETE
PAZZI?!?



PIANTATE-
LA!

MI
DISPIACE.

MI SPACE.

ABBIAMO SOLO OCCU-
PATO UN EDIFICIO AB-
BANDONATO-- NON
FACCIAMO DEL MALE
A NESSUNO. CE LE VUOI
SUONARE SOLO PER
QUESTO?/?

LO
SPERO
DAVERO.





GLI
ULTIMI MESI
SONO STATI UNO
SCHIFO.

TROPPI CRIMI-
NALI. TROPPI SPOL-
TAMENTI. TROPPE
LOTTE. A VOLTE HO
L'IMPRESSIONE DI
IMPAZZIRE.

MI SPIACE SE
HO ESAGERATO, UL-
TIMAMENTE, SONO STA-
TO SOTTO PRESSIONE--
SO CHE NON E' UN BUON
MOTIVO E CHE NON
RIMEDIA A QUANTO
HO FATTO.
MA--



HO COMINCIATO
IO. NON DOVEVO
STRAPPARTI LA
PISTOLA. MA PO-
TEVI ESSERE
CHIUNQUE.

GIÀ... NON SEI
COME IN FOTO.
GRAFIA-- CON
QUEI BAFFI SEM-
BRI UNO DEI
VILLAGE
PEOPLE.



BEENE.

SENTITE I RA-
GAZZI! E' STATO
UNO SPASSO MA
ORA CAPISCO CHE
QUI NON HO NIENTE
DA FARE.

MIGLIO
CHE Torni AL
LAVORO.

ULTI
OKAY



SE POTESSIMO,
CIOE', AIUTARTI.
BEH CI PIACE-
REBBE.

STIAMO
CERCANDO
LAVORO. A
VOLTE E' DIFFI-
CILE TIRARE
AVANTI..



VEDRO
COSA POS-
SO FARE

UNA MANO
FAREBBE SICU-
RAMENTE CO-
MODO.



CI
VEDIAMO

CIAO.



UNION

image

3 \$1.95
DEC \$2.65
CANADA

TEX

MIKE HEISLER
MARK TEXEIRA

PERMETTITI
DI USCIRE ALLA
LUCE DEI RIFLET-
TORI E DI PRE-
SENTARMI!

MI
CHIAMO
MNEMO

MNEMO:
CON LA "M".

... INOLTRE,
ANDREWS, IL MIO
ASSISTENTE, E' PIU'
CHE IN GRADO DI PROV-
VEDERE ALLE TUE
NECESSITA'.

COS'E'...
QUESTO POSTO?
COME SONO FI-
NITO QUI?

DAI,
SONO CERTO
CHE RICORDI.

ERI DECISO
A SCOPRIRE LA VE-
RITA' SUL MIO INTRA-
PRENDENTE LACCHE,
CHE SI FA CHIAMA-
RE QUICKNESS...

... TI ERI FATTO UN
DOVERE DI RISALI-
RE ALL'ORIGINE DEI
GUOI POTERI. NOVO.
STANTE LE ASSICU-
RAZIONI DELLA POLI-
ZIA CHE IL TUO AIUTO
NON ERA NECESSA-
RIO.

COME DEV'ESSERE
STATO FRUSTRANTE
NON ARRIVARE A
NULLA, NONOSTANTE
TUTTI I TUOI SFORZI!

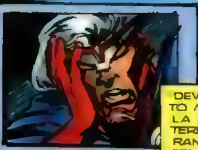
CHIEDO SCUSA
PER LE BARRIERE
CHE CI DIVIDONO, MA
NON HO MAI CREDUTO NEI
RISCHI NON NECESSA-
RI...





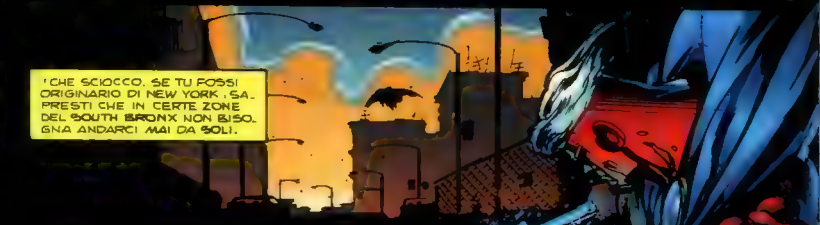
"POI IL SUCCESSO!"

"RICORDI QUEL SECCO, IMPROV. VISO, DOLOROSO STRAPPO?"

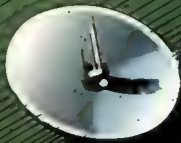


DEVE ESSERE STATO MOLTO SIMILE ALLA PERDITA DI POTERE OCCORSA DURANTE LO SCONTRO CON QUICKNESS--


--E, A SPREZZO DEL PERICOLO, 'GEL' CORSO A IN-DAGARE!



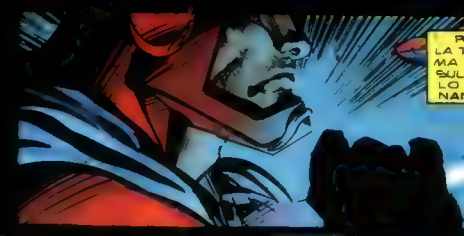
"CHE SCIOCO. SE TU FOSSI ORIGINARIO DI NEW YORK, SA- PRESTI CHE IN CERTE ZONE DEL SOUTH BRONX NON BISOGNA ANDARCI MAI DA SOLI."



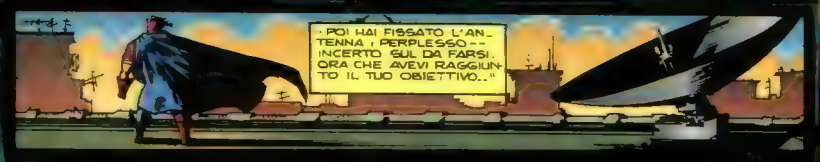
ALLA FINE, HAI SCOPERTO LA TRASMETTENTE SUL TETTO DI QUESTO EDIFICIO-- LA SUA EVIL DENTE INCONGRUENZA CON L'AMBIENTE CIRCOSTANTE, PERO' NON TI HA ISPIRATO IL MINIMO SOSPETTO.



POI-- HAI REINFODERATO LA TUA ARMA NELLA GEMMA, MA SPLENDEnte CHE PORTI SUL PETTO. UNO SPETTACOLO DAVVERO AFFASCINANTE--



SERVE A CONSERVARE L'ENERGIA, IMMAGINO.



"POI HAI FISSATO L'ANTENNA, PERPLESSO-- INCERTO SUL DA FARSI. ORA CHE AVEVI RAGGIUNTO IL TUO OBIETTIVO..."



--SOLO PER
RITROVARTI COLPITO
DALLA STESSA ENER-
GIA CHE TI AVEVO AP-
PENNA SOTTRATTO!

TI HO SCONFITTO
CON LA STESSA TECNICA
USATA DA TE CONTRO
QUICKNESS?

INVIAMI TU
L'ENERGIA A
QUICKNESS?

NATURALMENTE
NO. HO BRUCIATO
DUE GENERATORI
SOLO PER CERCARE
DI ATTIRARE TE QUI.

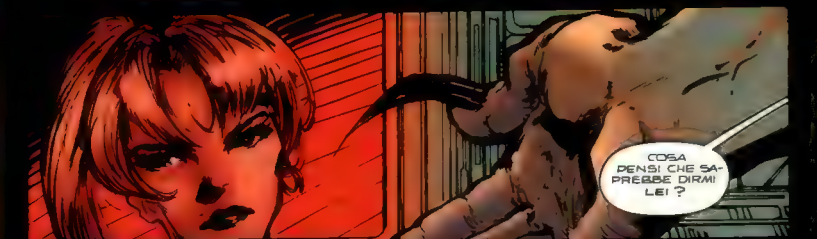
ANDREWS E IO
SEMPLICEMENTE SEGUI-
VAMO QUICKNESS CON UNA
STAZIONE MOBILE, TRASMET-
TENDO LUNGO DISTANZE
MOLTO PIU' BREVI... NE' TU NE'
LA POLIZIA VE NE SIETE
MAI ACCORTI.

A PROPOSITO
QUEL GENERATO-
RE IN MINIATURA
CHE INDOSSI SUL
PETTO E' AFFRACCI-
NANTE... COSA MI
DICI DI LUI?

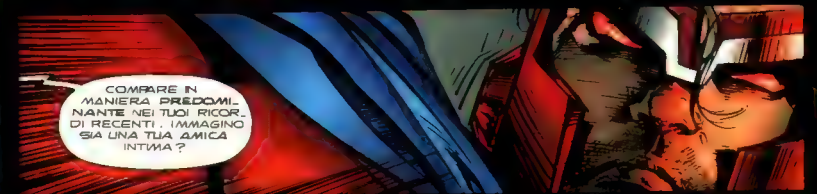


NULLA.

UN VERO PEC-
CATO. AVREI PRE-
FERITO NON DIS-
SEZIONARTI.



COSA
PENSI CHE SA-
PREBBE DIRM
LEI?

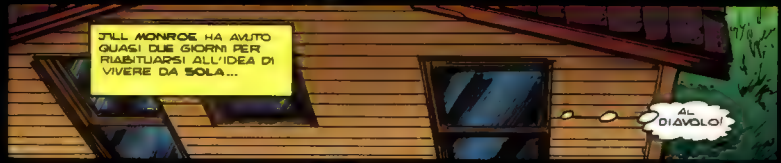


COMPARE IN
MANIERA PREDOMI-
NANTE NEI TUOI RICOR-
DI RECENTI. IMMAGINO
SIA UNA TUA AMICA
INTIMA?



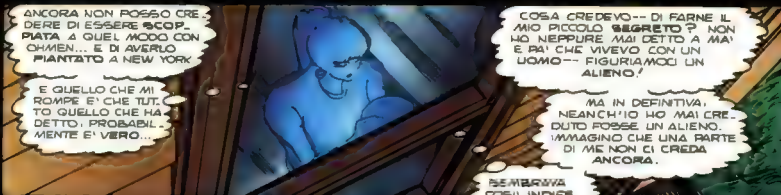
"DOVE VIVETE, VOI DUE?
DA QUALCHE PARTE NEL
NORD DEL NEW ENGLAND,
GIUSTO...?"

OLD TOWN,
NEL MAINE.



JILL MONROE HA AVUTO
QUASI DUE GIORNI PER
RIABITUARSI ALL'IDEA DI
VIVERE DA SOLA...

AL
DIAVOLO!



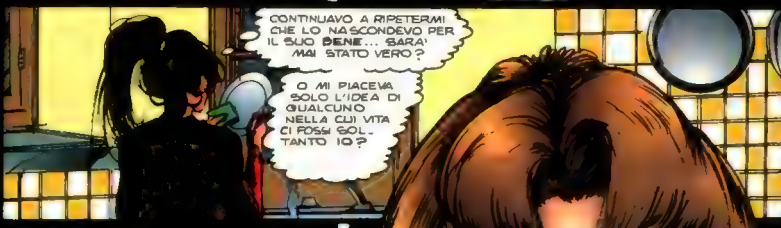
ANCORA NON POSSO CRE-
DERE DI ESSERE SCOP-
PIATA A QUEL MOOD CON
OHMIEN... E DI AVERLO
PIANTATO A NEW YORK

E QUELLO CHE MI
ROMPE E' CHE TUT-
TO QUELLO CHE HA
DETTO, PROBABIL-
MENTE E' VERO...

COSSA CREDEVO-- DI FARNE IL
MIO PICCOLO SEGRETO? NON
HO NEPPURE MAI DETTO A MAI
E RA' CHE VIVEVO CON UN
UOMO-- FIGURIAMOCI UN
ALIENO!

MA IN DEFINITIVA,
NEANCH'IO HO MAI CRE-
DUTO FOSSE UN ALIENO.
IMMAGINO CHE UNA PARTE
DI ME NON CI CREDA
ANCORA.

SEMBRAVA
COSI' INDIFFE-
RENT



CONTINUAVO A RIPETERMI
CHE LO NASCONDEVO PER
IL SUO BENE... SARA'
MAI STATO VERO?

O MI PIACEVA
SOLO L'IDEA DI
QUALCUNO
NELLA CUI VITA
CI FOSSI GOL-
TANTO IO?

MIO DIO... COME HO FATTO A
CACCIARMI IN QUESTO CASI.
NO?/ NON SO SE SENTIRMI
MALE O SOLLEVATA PER
IL FATTO CHE NON C'E'
PIU'!

DUE GIORNI E
NEANCHE UNA
TELEFONATA...

KLACK!

LA PORTA--?
CREDEVO DI AVERLA
CHIUSA--





uh-oh...

TU!

DOV'È IL
SOSTITUTO
OHMEN?!



ALTROVE...

CHE SIGNIFICA TUT-
TO QUI? PERCHÉ MI
HAI ATTIRATO QUI? E
PERCHÉ CREARE
QUICKNESS?

OH, TI PREGO.
IL PERCHÉ MI INTERES-
SA ALLA CIBERNETICA
DOVREBBE ESSERE OVVIO.
PERDONA LA MIA VANITÀ,
MA NON HO INTENZIONE
DI PASSARE IL RESTO
DELLA MIA ESISTENZA
IN QUESTO CORPO.

QUICKNESS ERA UN
ESPERIMENTO, NIENTE
DI PIÙ... UN VAGABON-
DO. COME ABBA-
NDONARLO DI SPRECARE I
SUOI POTERI, SONO
AFFARI SUOI.

MA TU SEI UN
SOGGETTO MOLTO
PIÙ INTERESSANTE...
E NON HO VOGLIA DI
DANNEGGIARTI
NEI MIEI STUDI.

L'AMICHETTA
È UN ALTRO DISCOR-
SO. SAREI FELICE DI
INCLUDERLA NEI MIEI
ESPERIMENTI... SE
QUESTO TI RENDESSE
PIÙ DISPONIBILE.
LE.

NO!
NO!!
Sunngh!



CREDO CHE IL NOSTRO
VALOROSO GUERRIERO
CERCHI DI LIBERARSI.

PENSI TU AI
SUOI LEGAMI,
ANDREWS? SAREB-
BE GENTILE DA
PARTE TUA.

ARRRRHHH~



--ARRRGHH!!

CHRRATCH!



UNNFF--!

CHRENCH!



FAPP!

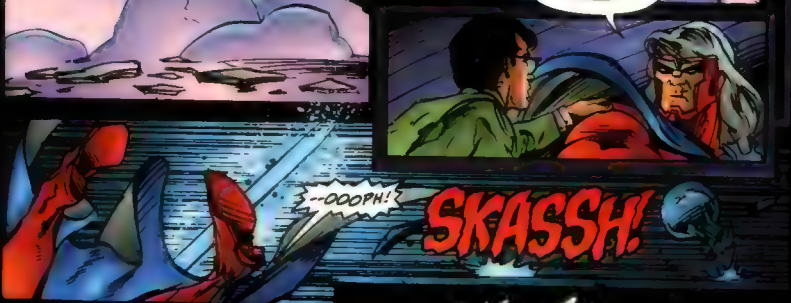
FLASH!

NAI GROSSO.
LANAMENTE
SOPRAVALUTATO
IL TUO POTERE,
MAMEO.

DOV'E' ORA
LA TUA ARRO-
GANZA? DIT-
TRO A GUALE
DI QUESTE
MURA TI
NASCONDI--



--COGA--
LEVAMI LE MANI
DI DOSSO! NON
VOGLIO FARTI DEL
MALE--



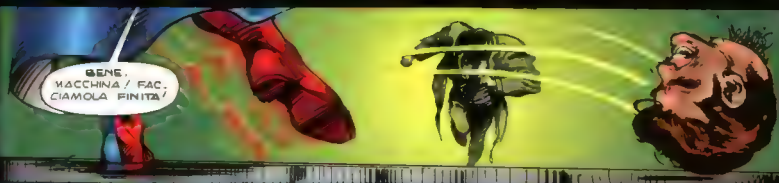
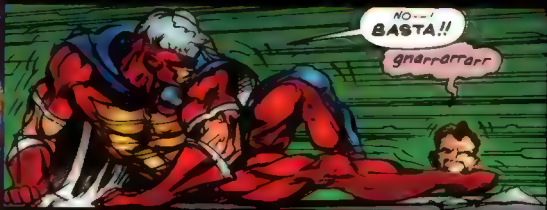
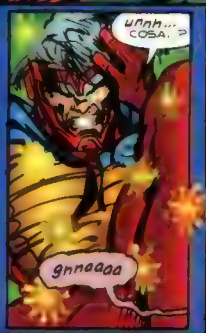
--OOOPH!

SKASSH!





WHROK!



SVAASH!



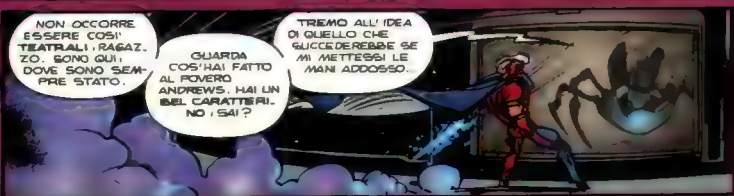
MNEMO!
VIENI FUO-
RI!

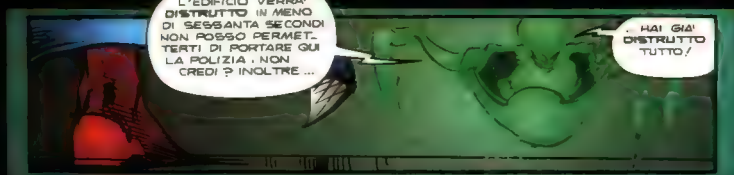
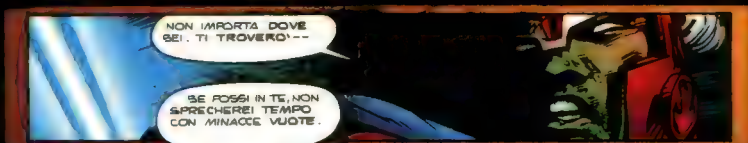
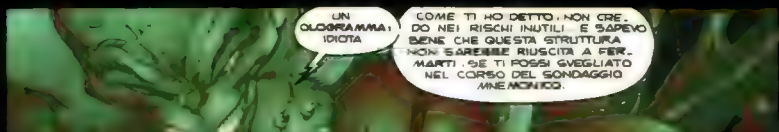


NON OCCORRE
ESSERE COSÌ
TEATRALI, RAGAZ-
ZO. SONO QUI,
DOVE SONO SEM-
PRE STATO.

GUARDA
COS'HAI FATTO
AL POVERO
ANDREWS. HAI UN
IBEL CARATTERE!
NO, SAI?

TREMO ALL'IDEA
DI QUELLO CHE
GUCCIDEREBBE SE
MI METTESSI LE
MANI ADDOSSO...







MNEMO!

ANDATO--!

DEVE ESSERCI
UNA VIA DI USCITA--
DOVESSI APRIRME-
LA IO!

E' TUTTO
BLINDATO--
NESSUNA TRAC-
CIA DI UN MURO
ESTERNO!

M
SERVE
TEMPO--!

SHRATTICH!



"FUORI!"


CHE STRA-
NO... QUEL
PALAZZO
BRILLA--



SHRATTICH!



EHIEHIEH!
ALLA FACCIA
DEL RINNOVO
DELL'ARREDO
URBANO!




IN UN POSTO COM-
PLETAMENTE DI-
VERSO.


POVERO, SCIOC-
CO SOLDATO. UN VE-
RO SUPREMO. HO SCO-
PERTO BEN POCO CHE
GIÀ NON SOSPETTA-
SI.

PECCATO PER
ANDREWS... ANCHE
SE CE NE SONO MILLE
ALTRI COME LUI!

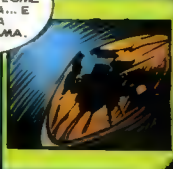
CONGONOSTANTE,
IL COSTO DI QUESTA IM-
PRESA MI COSTRINGERÀ A
VENDERE ANCORA UNA VOL-
TA I MIEI SERVIZI A KAIZEN
SAMURA PER RICOSTRUI-
RE IL MIO CAPITALE.



MA DOPO TUTTO:
IL NOSTRO GIOVANE
GUERRIERO E' STATO SI-
CURAMENTE PIÙ
D'AUTO DI TE,
NON TROVI?



NON TEMERE,
AMICO MIO. OGNI GIOR-
NO MI AVVICINO SEMPRE
DI PIÙ A SCOPRIRE COME
RIPORTARTI IN VITA... E
RIPARARE LA TUA
PREZIOSA GEMMA.



FRATTANTO,
NEL SOUTH
BRONX...

KREKK!

SHKRAAM!

LA PIETRA DELLA GIUSTIZIA
MI HA PROTETTO ANCORA--
ANCHE SE NON DOVREI ESSERE
SORPRESO, DOPO ESSERE STA-
TO SCAGLIATO DA QUICKNESS
ATTRAVERSO VARI
EDIFICI.

BENE! LE AUTORITÀ
SONO ARRIVATE. DO-
PO QUELLO CHE HO
PASSATO, SARA' UN
PIACERE LASCIARE
CHE SE NE OCCUPI
NO LORO.

MI CHIEDO COSA ABBIA
APPRESO MNEMO DALLA
MIA MEMORIA. NON SEM-
BRAVA AVER APPERRATO
ALCUN DETTAGLIO--
NEPPURE IL NOME DI
JILL.

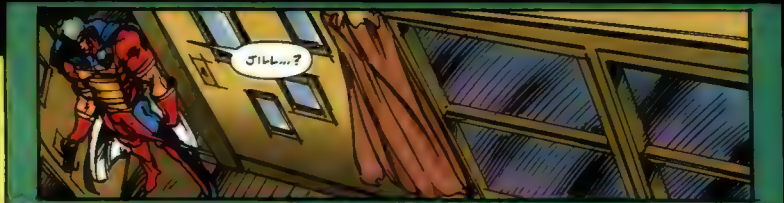
E POI, PERCHÉ
MINACCIARMI, SE
POTEVA PRENDERSI
QUELLO CHE GLI INTE-
RESSAVA?

IN OGNI CASO,
DEVO TORNARE
DA JILL-- E NON
SOLO PERCHÉ
POTREBBE ES-
SERE IN PERI-
COLO.

FINCHÉ NON HO
VISTO IL SUO VOL-
TO SUGLI SCHERMI
DI MNEMO, NON
AVEVO CAPITO QUAN-
TO MI MANCA--
SE--

DIVERSE ORE DOPO..

STRANO... E' APPE-
NA L'ALBA E LA
CAGA DI JILL E' IL-
LUMINATA. DI SOLI-
TO NON SI SVEGLIA
COSÌ PRESTO.



STIRPE DI DRAGO

Edizioni Star Comics
Strada delle Selvette, 1/Bis-1
06080 Bosco (Perugia)

Quarto appuntamento con **STIRPE DI DRAGO** e ultimo appuntamento con me, cari draghetti, visto che dal prossimo numero sarà **Paolo Accolti-Gil** a dialogare con voi in questo spazio dedicato alle missive che ci spedite ogni giorno.

Fra l'altro, so che Paolo ha già consegnato il suo primo «Stirpe di Drago» (della serie: il mio ritardo è notevole), e spero proprio che nessuno in zona fotocomposizione faccia confusione e pubblichi la sua pagina della posta prima della mia.

Contando che non sia accaduto, mi avvio senza molte ciance a rispondere alle poche missive dirette a questa rubrica della posta (poche, perché quelle nuove sono già tutte in mano a Paolo). Okay? Via!

Ciao Luca!

Chi ti scrive è un ragazzo di 15 anni, accanito lettore dei comics DC (specialmente Batman) e che da poco ha scoperto la Image.

Ho comperato il n.1 della vostra rivista e l'ho trovato molto bello. Ma voglio farvi subito una domanda: perché nel n.1 della rivista siete partiti col n.6 americano e avete pubblicato le prime cinque storie su IMAGE? Così facendo, chi voleva collezionare questa rivista si troverà con cinque storie di meno.

Ma ora altre domande: 1) Ripubblicherete le prime 5 storie di Spawn in un volume a parte? 2) Oltre a Spawn che si è scontrato con Batman, quale altro personaggio Image si è scontrato con altri personaggi di case editrici diverse?

Sperando che la mia calligrafia sia leggibile, concludo facendovi tanti auguri per la nuova testata.

Antonio «DC» Marano - Roma

P.S.: Porgete i miei complimenti anche alla redazione di PRIME e al Kappa Bc ~ per il mitico STARLIGHT!

Caro Antonio, l'unica cosa poco leggibile della tua lettera era la firma, e mi auguro di aver trascritto in maniera giusta il tuo cognome. Nel caso contrario, mi scuso sinceramente, ma colgo l'occasione per consigliare a tutti quelli che scrivono le loro lettere a mano, di firmarsi in stampatello.

Detto questo, Antonio, penso proprio che sia il caso di passare al tuo quesito primario, ossia: perché abbiamo fatto iniziare S&SD con il n.6 della serie originale dell'eroe di McFarlane? La risposta è molto semplice: IMAGE è arrivata prima, ed è stata la collana «pilota» con cui abbiamo valutato i gusti del pubblico e le possibilità di successo di una iniziativa Image. I riscontri di pubblico e di vendite sono stati più che positivi e ci hanno spinto subito a dar vita a una collana dedicata all'eroe più osannato fra quelli presentati nei primi numeri di IMAGE. Questo non significa che tu o chiunque altro rimarrete senza le prime cinque storie: basterà richiedere i primi cinque numeri di IMAGE alla nostra redazione o procurarsi in una delle librerie specializzate che distribuiscono il nostro materiale.

Dal questo deriva la risposta anche al tuo primo quesito numerato, ossia... è un po' presto per pensare di fare una raccolta con le prime cinque storie di Spawn. Prima è preferibile che il nostro magazzino inizi a scaricchiare di quei cinque albi. Però l'idea è buona e la passerò senza dubbio al mio successore e al nostro boss. 2) A parte un ventiletto cross-over fra WildCATS e X-Men (che però è ancora in «alto mare»), gli unici cross-over inter-editoriali riguardano Savage Dragon. Nel prossimo numero lo vedrai alle prese con le Ninja Turtles e,

negli USA, la Image ha pubblicato, due anni fa, un albo unico che narra un suo scontro con lo strapulato Megaton Man di Don Simpson. Potremmo pubblicarlo in un prossimo speciale, ma è una cosa molto, molto strana. Vedremo.

E per quanto riguarda noi, Antonio, spero che potremo risentirci in qualche modo. Fino ad allora un saluto e un abbraccio.

IN BREVE

Saluto **SADATTORE SENIA** di Alcamo (salve Shadowhawk, tutti i seriali che citi sono in arrivo. Una testata **CYBERFORCE** è irrealizzabile visto che negli USA esce un numero della collana ogni due-tre mesi e il Wolverine apparso in Vanguard zero era solo uno scherzo di Larsen che non necessitava di permessi, visto che l'eroe Marvel non era mostrato per intero) e **ALESSANDRO SALAMONE** di Casale Monferrato (terzo mensile Image in arrivo, date di uscita presto più determinate e notizie più dettagliate di Spawn nei prossimi numeri).

Abbraccio anche **FRANCESCO CASARINI** di Milano, dicendogli che il suo disegno di Spawn non è malaccio, ma anche che la tolleranza non è una dote da poco. Insomma, se non ti piace Rob Liefeld, non vedo perché augurarti tanto male. Al pubblico piace e la sua importanza nel mondo dei comics USA, nonché a livello dirigenziale nella Image, ritengo sia indubbia (altro che raccomandato... senza di lui forse la Image non esisterebbe neanche). A proposito di disegni, un grosso «complimento» va anche a **MARCO DE LOTTO** di Roma. Peccato per te che, per il momento, in queste pagine non vengano pubblicate le illustrazioni dei lettori... ma forse i miei successori penseranno di fare diversamente (niente card di Spawn e lo scontro Spawn/Batman dovrebbe apparire nella primavera prossima ventura).

Detto questo non mi rimarrebbe che chiudere, visto che non ho altre lettere a cui rispondere (la prima volta che riesco a finire una pila di missive dirette a una testata), ma prima di lanciare il mio «Spawn-by» finale, permettetemi una serie di saluti a tutti quelli che mi hanno affiancato in questi ultimi mesi nella realizzazione di **SPAWN & SAVAGE DRAGON**, ma soprattutto a tutte le persone di casa **STAR COMICS** con cui ho lavorato fianco a fianco (o dovrei dire telefono a telefono, visto che loro sono a Perugia e io a Bologna) in questi ultimi tempi.

Sono sicuro che riempiro molti dei momenti trascorsi fra il 1991 (anno in cui abbandonai la PlayPress) e il 1994. Di sicuro riimpiarerò la bravura di persone come **Luca Loletti**, **Sergio Selvi** e **Francesca Capocchia**, che mi hanno permesso di lavorare con una certa tranquillità in questi ultimi mesi, sopprimendo alle mie mancanze e facendo un ottimo lavoro grafico (i primi) e di coordinamento (la terza). In particolare, vorrei sottolineare il duro e stressante lavoro compiuto da **Francesca** per mantenere i contatti con l'introvabile redazione Image americana negli ultimi mesi. Senza di lei, forse, questa rivista sarebbe ancora un sogno.

Un saluto e un grazie di cuore, poi, anche al grande capo **Giovanni Bovini**, che ho imparato a conoscere e apprezzare in questi tre anni, e che - pur a malincuore, credo - mi ha lasciato libero di seguire la mia strada, dimostrando una correttezza che pochi altri editori avrebbero dimostrato in un simile frangente. Un saluto, poi, anche a **Sergio Cavallerin** e **Ade Capone**, due persone che hanno contribuito in maniera attiva alla nascita di S&SD, anche se il loro nome è apparso poche volte in questa sede.

Sia ben chiaro a tutti, però: questo è un saluto, non un addio. Con queste righe concludo il mio lavoro di supervisore delle testate Image per la Star Comics, ma la mia collaborazione con la casa editrice non è detta che sia conclusa. Sono già d'accordo che - se mi verrà richiesto - lavorerò ancora ad articoli e pezzi informativi per queste ed altre pagine.

A risentirci, dunque, e... Spawn-bye a tutti!

LUCA SCATISTA

OMNIA CLUB

Giochi e Fumetti

ha cambiato indirizzo

IL NUOVO RECAPITO È:

Via Santacroce, 142 - 01020 S. Nicola La Strada (CE)

Per informazioni telefonare dopo le ore 21.00
allo 0823/352612 e chiedere di **Emidio**.

★ MONDO STAR COMICS ★

L'estate è la stagione del divertimento, delle vacanze, e ci si riesce finalmente a ritagliare un po' di spazio per se stessi. Agosto in particolare sarà un mese caldissimo anche per il settore giapponese della Star Comics, che si preannuncia carico di importanti appuntamenti (l'ultimo capitolo di **Video Girl Ai**, le versioni a fumetti degli **OAV di Orange Road**...) e di una straordinaria sorpresa per tutti: **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate! Avete capito bene, il prossimo mese vi regaleremo un avvincente gioco di società perché vi possiate divertire con tutti i vostri amici al mare, in montagna o... in città! In ognuno dei nostri sette albi dedicati al manga (**Kappa Magazine**, **Starlight**, **Neverland**, **Action**, **Mitico**, **Techno** e **Young**) troverete una parte del gioco (la plancia, i personaggi, le carte di attacco e di difesa, i colpi speciali, le armi...) e le istruzioni per iniziare sfide all'ultimo pugno infuocato! Non occorreranno scomodi lanci di dad: un'Esaring (ovvero un ring suddiviso in esagoni) vi permetterà di muovere il vostro personaggio nel più spietato (ma divertente) incontro lotta intergalattica che potrete combattere contro un altro giocatore in quello che è un mix tra un videogioco alla *Street Fighter*, una partita a scacchi e... la mossa cinese!

Siete già ansiosi di rompere il muso al vostro avversario? E cosa farete quando l'impazienza che vi crederemo con la prossima anteprima vi farà rischiare l'infarto? Stiamo infatti per annunciare la serie che prenderà il posto di **Orange Road** sulle pagine di **Starlight**! Prendete un autore bravo e popolare



come Izumi Matsumoto, unite gli elementi tipici della commedia sentimentale (questa volta i triangoli amorosi sono addirittura... due!), aggiungete una buffa nonna rompiscatole, una bellissima ragazza di estrazione medio-borghese, una giovane vedova che non crede nella morte del marito e due studenti che per vivere lavorano in un negozio di frutta e verdura. Condite il tutto con una dose massiccia di colpi di scena e tanto divertimento: solo così avrete una serie di successo come **Sesame Street**! Ebbene sì, siamo riusciti ad avere i diritti della più recente fatica di Matsumoto, che potrete leggere per intero in soli cinque numeri di **Starlight** (dal 26 al 30) a partire dal prossimo novembre! Come? Cosa arriverà dopo **Sesame Street**? Ma siete davvero incontinentabili! Per saperlo dovrete aspettare ancora un po'!

Kappa boys

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Lo scorso mese vi abbiamo annunciato il passaggio alla Star Comics di Luca Enoch e della sua **Spraytitz**, scalenata graffiata che moltissimi di voi avranno iniziato a conoscere sulle pagine de "L'Intrepido", e ora ci troviamo già a parlare di altre due italianissime serie che la nostra casa editrice ha da poco messo in cantiere. Grande attesa per **Ossian**, la più misteriosa delle nostre novità, che spazia tra l'horror, il magico e il fantastico, pescando a piene mani nella mitologia celtica. Ultimo discendente di una famiglia di stregoni druidi, custode terrestre del varco che collega fra loro le dimensioni della realtà, Ossian si muoverà tra creature soprannaturali e scenari fantasy. L'autore è Martino Barbieri, collaboratore della casa editrice Universo. A Marcello Toninelli (già sceneggiatore di **Zagor** e **Topolino**) spetterà invece il piacere di strappare qualche risata con **Shanna Shokk**, intrepida agente dall'agenzia spaziale Caino. Assieme a lei troverete Gollo, robusto extraterrestre proveniente dal pianeta Greban, e Hardy, robotone costruito dagli scienziati Ain e Stain, sempre accompagnato dalla sua unità periferica Datapi. Le tre serie in questione approderanno in edicola a partire dai primi mesi del 1995, nel classico ed economico formato tascabile (13x18,5 cm).

Per tutti gli appassionati di fumetto popolare italiano in stile **Lazarus Ledd**, invece, ricordiamo che l'appuntamento è confermato per la prossima primavera con **Hammer** (di cui potrete avere un saggio in occasione del prossimo Salone di Lucca). Il serial, creato dal gruppo di autori bresciani che realizzò anche **Full Moon Project**, appassiona tutti i lettori di fantascienza classica e i molti telespettatori che hanno amato alla follia la saga di **Star Trek**.

OVITÀ • AGOSTO • NOVITÀ • AGOSTO • NOVITÀ • AGOSTO • NOVITÀ • A

KAPPA MAGAZINE 26

Il gioco d'azzardo entra nel mondo di **Compulink**: la bella aliena salverà Nocchi da una difficile gara di *mah-jong*. Si gioca anche in **Oh mia Dadi** tra battaglie navali e corsa spaziale. Giochi piratistici tra le pagine di **Gun Smith Cars**, dove Minnie May riarabaccia finalmente l'amato Ken. In un numero all'insegna del divertimento, un regalo per tutti: le carte dei personaggi e dei colpi speciali di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

STARLIGHT 23

Si conclude la lunghissima avventura di **Orange Road** che ha proiettato Modoko nel firmamento della musica leggera! E inoltre, inizia **Ikagami Situation**, l'OAV dedicato all'amore tra Akane e... *Kyosuke*! In regalo per tutti le carte per sfidare i vostri amici a **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

NEVERLAND 17

Attenzione: questo è l'ultimo numero di **Video Girl Ai**! Ma forse non è ancora tutto finito, perché il prossimo mese sarà con noi la deliziosa **Video Girl Lani**! Su questo numero in omaggio le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!



ACTION 10

Ja-Ju raggiunge finalmente l'Italia! Chi è quel ragazzo che accompagna tanto al delizioso Zappalà? E la trappola mizista, fino a quando sembreremo il penico tra i popoli? Non perdetevi le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

MITICO 3

Bello nascosto, aculei taglienti e magici in caduta libera: questo mese **Lupin III** dovrà superare davvero molte prove! In regalo le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

TECHNO 4

Anche Mizuki è a conoscenza della struttura di **Gi Goyat** è pronto a sferrare nuovi colpi, ma *Guyver* non tiene gli zoccoli. In regalo le carte di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

YOUNG 3

Paipai-pai l'amuleto e il terzo occhio prende possesso del suo corpo. Entra in scena anche *Bernard*, nascosto da *Pai* a Yokohama. In regalo l'Esaring, ovvero la plancia di **Kappa-O**, il grande gioco d'azione dell'estate!

STARMAGAZINE 47

Tantevi stretti, perché questo mese è in arrivo **Break-Thru**: il mago cross-over *Ultrasverse*, disegnato da George Perez!!

IMAGE 10

Dopo un falso allarme arriva la *Stormwatch* di Jim Lee & Scott Clark, mentre continuano la avventura di *Brigade*!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 5

Frank Miller & Todd McFarlane assieme per una storia di *Spawn* temerario e frizzante. Inoltre, al via il serial regolare del *Savage Dragon* di Larsen, con nuovi e incredibili personaggi.

ULTRASVERSE 5

Un nuovo costume per l'ultra-sero Prime, il cartone animato di *Mentre* e, per i fan di *Solution*, lo strepitoso numero zero!

STARMAGAZINE ORO 8

Il nostro balneatore cambia volto, per un numero all'insegna delle *Image* con la avventura di *Supreme*, *Vanguard* e *Sturl*!

X 1

Scritto da Jerry "Aliens" Presner e disegnato da Chris "Terminator" Werner inizia la saga di *X1* in appendice *Vortex* e *Catalyst*!



LAZARUS LEDD 14

Una rock star evoca un antico demone medievale e Larry troverà aiuto in un misterioso mago bianco: tutto questo in *Metallik*!

In edicola la deliziosa **Video Girl Lani** © Katsura/Shueisha



NEL PROSSIMO NUMERO

SPAWN - CASA

di Frank Miller & Todd McFarlane

Visti i nomi degli autori della storia, potrei anche evitare di dire altro. Comunque le cose si fanno molto più caotiche nel vicolo ove Spawn vive.

SAVAGE DRAGON - KOWABUNGA

di Erik Larsen

Verdi, piccole, rissose, spiritose e amanti della pizza. Sono tartarughe anzi... Tartarughe Mutanti Ninja! Incredibile ma vero, nel prossimo numero Dragon avrà a che fare proprio con le Ninja Turtles. E ci sarà di che rimanere sconvolti!

UNION - BUONE INTENZIONI

di Mike Heisler & Mark Texeira

Capitolo finale della prima minisaga di Union. I suoi amici e la sua donna di un'altra dimensione l'hanno ritrovato e un grande pericolo è alle porte. Come se la caverà Ohmen contro di esso? E cosa deciderà di fare - alla fine - se sopravviverà?

PUBBLICAZIONE MENSILE ANNO I NUMERO 5 AGOSTO 1994

Autorizzazione del Tribunale di Perugia
n. 17/94 del 03/05/94

Direttore Responsabile:
SERGIO CAVALLERIN

Direttore Editoriale:
GIOVANNI BOVINI

Supervisione adattamento e rubriche
redazionali:

LUCA SCATASTA

Progetto grafico:
LUCA LOLETTI

Fotocomposizione:
EMANUELA BOVINI

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada delle Selvette 1/Bis-1
06080 Bosco (Perugia)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Per la pubblicità rivolgersi a:
EDIZIONI STAR COMIS Srl
Tel. 075/5918353

Iniziativa promozionale riservata alle librerie

Distributore esclusivo per le edicole:

CDM s.r.l.
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Copyright:

Spawn is © 1993 Todd McFarlane
Savage Dragon is © 1993 Erik Larsen
Union is © 1993 Aegis Entertainment

Copyright versione italiana:
1994 EDIZIONI STAR COMICS Srl
PERUGIA



**ASSOCIATO
ALL'UNIONE ITALIANA
STAMPA PERIODICA**

Gli arretrati di **SPAWN & SAVAGE DRAGON** costano L. 3200 e vanno richiesti a:
Edizioni Star Comics srl, Strada delle
Selvette 1/Bis-1 - 06080 Bosco (PG)
a mezzo vaglia postale aggiungendo L.4000
di spese di spedizione. Non si effettuano
spedizioni in contrassegno.

- 1 - MASSACRO
- 2 - RISCATTO
- 3 - IL SUPERPATRIOTA
- 4 - SCONTRO CON BEDROCK
- 5 - INCROCI

Prossimo numero:
6 - CASA



BRÁVURA™

BRÁVURA™ is a trademark of Malibu Comics Entertainment, Inc.

A SETTEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE
Edizioni Star Comics